

NOKIA 9210i Communicator

Guide des logiciels disponibles sur le CD-ROM

Le manuel d'utilisation sous forme électronique a été mis en circulation conformément au "Termes et conditions des manuels d'utilisation Nokia 7 juin 1998" ("Nokia User's Guides Terms and Conditions, 7th June, 1998".)

Nokia applique une méthode de développement continu. Par conséquent, Nokia se réserve le droit d'apporter des changements et des améliorations à tout produit décrit dans ce document, sans aucun préavis.

Nokia ne peut en aucun cas être tenue pour responsable de toute perte de données ou de revenu, ainsi que de tout dommage particulier, incident, consécutif ou indirect.

Le contenu de ce document est fourni « en l'état ». À l'exception des lois obligatoires applicables, aucune garantie sous quelque forme que ce soit, explicite ou implicite, y compris, mais sans s'y limiter, les garanties implicites d'aptitude à la commercialisation et d'adéquation à un usage particulier, n'est accordée quant à la précision, à la fiabilité ou au contenu du document. Nokia se réserve le droit de réviser ce document ou de le retirer à n'importe quel moment sans préavis.

Pour vous assurer de la disponibilité des produits, qui peut varier en fonction des régions, contactez votre revendeur Nokia le plus proche.

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Nous, NOKIA CORPORATION, déclarons sous notre seule responsabilité la conformité du produit RAE-5N aux dispositions de la directive européenne 1999/5/EC. La déclaration de conformité peut être consultée à l'adresse suivante : http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/.

Pour plus d'informations sur le fonctionnement, l'entretien et la maintenance du produit, ainsi que sur les règles de sécurité importantes qui lui sont associées, veuillez consulter le guide de l'utilisateur avec lequel il est fourni.

Table des matières

POUR VOTRE SECURITE

Veuillez lire ces instructions simples. Il peut être dangereux voire illégal de ne pas respecter ces règles. Des informations détaillées sont fournies plus loin dans ce manuel.



Ne mettez pas votre téléphone sous tension lorsque l'utilisation des téléphones sans fil est interdite ou lorsqu'il risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.



LA SECURITE ROUTIERE AVANT TOUT N'utilisez pas le communicateur lorsque vous êtes au volant d'une voiture.



INTERFERENCES Tous les téléphones sans fil peuvent recevoir des interférences qui risquent d'avoir une incidence sur leurs performances.



MISE HORS TENSION DANS LES CENTRES HOSPITALIERS Suivez tous les règlements ou toutes les instructions. Eteignez votre téléphone à proximité des équipements médicaux.



MISE HORS TENSION DANS LES AVIONS Les appareils sans fil peuvent provoquer des interférences dans les avions.



MISE HORS TENSION DANS LES STATIONS-ESSENCE N'utilisez pas le téléphone dans une station-essence, ni à proximité de carburants ou de produits chimiques.



MISE HORS TENSION DANS LES LIEUX OU SONT UTILISES DES EXPLOSIFS N'utilisez pas votre téléphone dans des endroits où sont utilisés des explosifs. Veuillez examiner attentivement les restrictions et suivre les règlements ou les instructions.



UTILISATION CORRECTE N'utilisez votre téléphone que dans sa position normale. Ne touchez pas l'antenne inutilement.



UTILISATION DU PERSONNEL HABILITE L'installation et la réparation de votre équipement téléphonique doivent être effectuées uniquement par le personnel habilité.



ACCESSOIRES ET BATTERIES N'utilisez que des accessoires et des batteries agréés. Ne connectez pas d'appareils incompatibles.



ETANCHEITE Votre communicateur n'est pas étanche. Maintenez-le au sec.



COPIES DE SAUVEGARDE N'oubliez pas de faire des copies de sauvegarde de toutes les données importantesa.



CONNEXION A D'AUTRES APPAREILS Lorsque vous connectez votre téléphone à un autre appareil, veuillez consulter le manuel d'utilisation de ce dernier pour en savoir plus sur les instructions relatives à la sécurité. Ne connectez pas d'appareils incompatibles.



EMISSION DES APPELS Fermez le communicateur et assurez-vous que le téléphone est sous tension et dans une zone de service. Entrez le numéro de téléphone, y compris l'indicatif, puis appuyez sur . Pour interrompre un appel, appuyez sur . Pour répondre à un appel, appuyez sur .



APPELS D'URGENCE Fermez le communicateur. Assurez-vous que le téléphone est sous tension et dans une zone de service. Appuyez sur autant de fois que nécessaire (ex. terminer un appel, sortir d'un menu, etc.) pour effacer l'écran. Entrez le numéro d'urgence, puis appuyez sur . Indiquez l'endroit où vous vous trouvez. N'interrompez pas l'appel avant d'en recevoir l'instruction.

1. Logiciels disponibles sur le CD-ROM

Ce guide contient des informations sur les logiciels que vous pouvez installer à partir du CD-ROM fourni dans le coffret de votre produit. Ces applications se trouvent dans les sections « Logiciels pour Nokia 9210 Communicator » et « Logiciels pour PC ». Notez que certains programmes supplémentaires possèdent leurs propres guides de l'utilisateur. Ils figurent sur le CD-ROM en regard des programmes.

Conseil : pour plus d'informations sur l'installation des logiciels, reportez-vous au Guide de l'utilisateur.

Pour installer des logiciels à partir du CD-ROM

Tous les fichiers et applications figurant sur le CD-ROM du communicateur sont prêts à être installés ou déplacés sur le communicateur. Procédez à l'installation comme suit :

1. Vérifiez que PC Suite est installé sur votre ordinateur. Vous trouverez ce programme sur le CD-ROM inclus dans le coffret de votre communicateur.
2. Insérez le CD-ROM dans le lecteur correspondant de votre ordinateur.
3. Première possibilité : connectez votre communicateur à votre ordinateur en utilisant le câble fourni dans le coffret de votre produit.

Deuxième possibilité : préparez le communicateur et l'ordinateur pour une connexion infrarouge. Pour plus d'informations, reportez-vous au Guide de l'utilisateur.

4 Le CD-ROM s'ouvre automatiquement. Si tel n'est pas le cas, ouvrez l'interface utilisateur du CD-ROM en double-cliquant dans la structure de fichiers du CD-ROM sur le fichier Nokia9210.exe.

5 Dans l'interface utilisateur du CD-ROM, localisez et sélectionnez le programme que vous souhaitez installer, puis cliquez sur Installer.

Remarque : souvenez-vous que, lorsque vous installez des applications tierces, la configuration de langue de celles-ci doit être identique à celle de votre communicateur.

Conseil : utilisez la carte mémoire du communicateur pour bénéficier de davantage d'espace pour les différents fichiers et applications du CD-ROM.

Synchronisation à distance

L'application Synchronisation à distance pour Nokia 9210 Communicator vous permet de synchroniser votre agenda et votre annuaire via un appel de données GSM avec diverses applications Internet d'agenda et de carnet d'adresses ainsi qu'avec de nombreuses solutions internes d'entreprise telles que Lotus Notes. L'application de synchronisation utilise la technologie SyncML pour effectuer la synchronisation.

Les paramètres du serveur à distance sont appelés « modes de synchronisation ». Vous pouvez entrer plusieurs modes si vous avez besoin d'effectuer des synchronisations avec plusieurs serveurs ou applications.

Remarque : pour plus d'informations sur la compatibilité SyncML, veuillez contacter votre prestataire de services ou le bureau d'assistance de votre société.

Remarque : ce produit inclut des logiciels développés par le corsortium SyncML Initiative.

Pour créer un mode de synchronisation

Lorsque vous démarrez la synchronisation à distance, le mode de synchronisation actuel s'affiche dans l'écran principal, sous le titre *Synchronisation à distance*. Si aucun mode n'a été créé, le texte *<aucun mode défini>* s'affiche.

Pour créer un mode, procédez comme suit :



Figure 1

1 Si aucun mode n'a été défini, appuyez sur **Nouveau**. Une boîte de dialogue s'ouvre. Passez à l'étape 4.
2 Si au moins un mode a déjà été défini, appuyez sur **Paramètres de mode** dans l'écran principal pour visualiser les modes disponibles.
3 Pour créer un mode à l'aide des paramètres d'un mode existant, sélectionnez celui que vous souhaitez utiliser comme base et cliquez sur **Nouveau**. Une boîte de dialogue s'ouvre.
4 Définissez les éléments suivants :

Conseil : lorsque vous ajoutez un mode à partir d'un autre, sélectionnez celui qui possède les valeurs les plus proches de votre nouveau mode.

Conseil : pour faciliter vos créations ultérieures, définissez comme mode par défaut le mode qui est le plus utilisé.

Page Général

Mode par défaut – Vous devez définir au moins un mode de synchronisation parmi ceux disponibles comme mode par défaut. Pour ce faire, sélectionnez celui souhaité et choisissez *Oui*. Le mode par défaut s'affiche dans l'écran principal pour que vous puissiez y accéder rapidement.

Nom du mode – Tapez un nom parlant pour le mode. Exemple : « Mon agenda de bureau ». Chaque mode doit avoir un nom unique.

Accès Internet/Accès Internet/Adresse de l'hôte/Port/Authentification HTTP – Pour connaître les valeurs appropriées, contactez votre prestataire de services ou votre administrateur système.

Nom d'utilisateur – Votre ID utilisateur pour le serveur de synchronisation. Contactez votre prestataire de services ou votre administrateur système pour connaître votre ID.

Mot de passe – Tapez ici votre mot de passe. Pour des raisons de sécurité, le mot de passe apparaît sous forme d'astérisques (*****). Contactez votre prestataire de services ou votre administrateur système pour connaître votre mot de passe.

Page Données

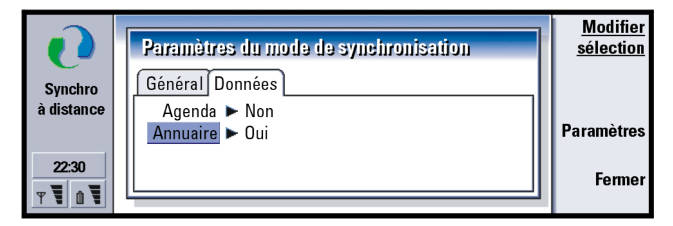


Figure 2

Dans cette page, vous pouvez sélectionner les données à synchroniser avec un serveur.

1 Sélectionnez l'application à l'aide des touches de direction et cliquez sur **Modifier sélection** pour choisir *Oui* ou *Non*.
2 Pour définir les paramètres de l'agenda ou de l'annuaire, appuyez sur **Paramètres**. Une boîte de dialogue s'ouvre. Définissez les éléments suivants :
Fichier agenda/*Fichier d'annuaire* **–** Appuyez sur **Parcourir** pour sélectionner la base de données appropriée parmi celles figurant sur votre communicateur.
Agenda distant/*Contacts distants* **–** Contactez votre prestataire de services ou votre administrateur système.

Remarque : pour pouvoir synchroniser vos données d'agenda, le fichier agenda doit figurer sur votre communicateur. Utilisez l'application Agenda pour créer un fichier agenda.

Pour synchroniser des données

1 Dans l'écran principal, assurez-vous d'avoir sélectionné le mode approprié. Appuyez sur **Synchro**. L'état de la synchronisation s'affiche au bas de l'écran.
2 Pour annuler la synchronisation avant qu'elle ne se termine, appuyez sur **Annuler**.
3 Vous êtes averti lorsque la synchronisation est terminée. Appuyez sur **Afficher journal** pour ouvrir un fichier journal ou sur **Fermer** pour revenir à l'écran principal.

Pour modifier des modes de serveur existants

1 Dans l'écran principal, appuyez sur **Paramètres de mode**. Une liste des modes de serveur s'affiche.
2 À l'aide des touches de direction, sélectionnez le mode que vous souhaitez modifier et appuyez sur **Modifier**.
3 Modifiez le mode selon vos besoins. Pour connaître les valeurs appropriées, contactez votre prestataire de services ou votre administrateur système, ou reportez-vous à votre manuel. Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous à 'Page Général' à la page 4 et à 'Page Données' à la page 4.
4 Cliquez sur **Fermer** pour accepter les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Pour supprimer des modes de serveur existants

1 Dans l'écran principal, appuyez sur **Paramètres de mode**. Une liste des modes de serveur s'affiche.
2 À l'aide des touches de direction, sélectionnez le mode que vous souhaitez supprimer et appuyez sur **Supprimer**.

Pour effectuer une synchronisation avec un autre serveur

1 Dans l'écran principal, appuyez sur **Synchro modes**. Une liste des modes de serveur s'affiche.
2 Sélectionnez un mode et appuyez sur **Synchro**.

Pour afficher les journaux de synchronisation

Vous pouvez afficher le dernier journal de synchronisation d'un mode.

1 Dans l'écran principal, appuyez sur **Synchro modes**. Une liste des modes de serveur s'affiche.
2 Sélectionnez un mode et appuyez sur **Afficher journal**. Le journal vous indique le nombre d'éléments mis à jour, ajoutés ou supprimés.

Convertisseur d'unités

Vous pouvez utiliser le convertisseur d'unités de Nokia 9210 Communicator pour convertir des unités de mesure.

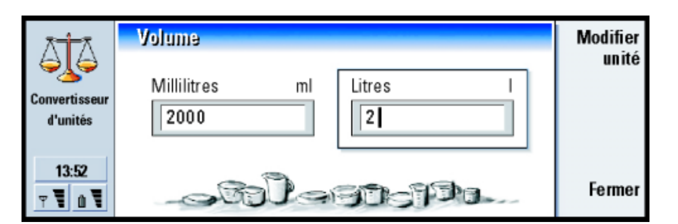


Figure 3

Pour ouvrir l'outil de conversion, sélectionnez la catégorie de conversion dans l'écran principal et appuyez sur **Ouvrir**.

Les catégories de conversion et les unités sont les suivantes :

Catégorie de conversion	Unité A	Unité B
Devise	USD	EUR

Zone	ft^2	m^2
Énergie	kcal	kJ
Longueur	mi	km
Masse	lbs	kg
Puissance	hp	kW
Pression	Pa	b
Température	F	C
Heure	d	h
Vitesse	mph	km/h
Volume	gal (US)	litre

L'outil de conversion pour une catégorie particulière de conversion possède deux cadres, reportez-vous à la figure 3.

Conseil : pour vous déplacer entre les cadres, utilisez la touche de tabulation.

Un seul cadre peut être actif à la fois. Les cadres ont toujours des valeurs qui se correspondent l'une à l'autre, donc si vous modifiez une valeur dans l'un des deux cadres, le deuxième cadre est automatiquement mis à jour.

Remarque : la précision de la calculatrice est limitée et des erreurs d'arrondis peuvent se produire.

Pour changer d'unité

Vous pouvez changer les unités utilisées dans une catégorie particulière de conversion. Par exemple, au lieu de convertir des dollars américains (USD) dans la catégorie de devise, vous pouvez effectuer la conversion à partir de francs français (FRF).

1 Appuyez sur **Changer d'unité** dans l'écran de l'outil de conversion correspondant à la catégorie particulière de conversion. Une boîte de dialogue s'ouvre.
2 Effectuez une sélection ou une recherche dans la liste en tapant une chaîne dans le champ de recherche.
3 Appuyez sur **Sélectionner** pour accepter la modification ou sur **Annuler** pour ne pas la prendre en compte.

Pour ajouter et modifier des unités de devise

Remarque : seules les unités de devise peuvent être modifiées, supprimées et ajoutées.

1 Sélectionnez et ouvrez la catégorie de devise.
2 Pour modifier une devise, sélectionnez-la et appuyez sur **Ouvrir**.
Pour ajouter une devise, appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *Fichier* > *Nouvelle devise...*.
Une boîte de dialogue s'ouvre.
3 Définissez les éléments suivants :
Nom – Nom de l'unité de devise.
Symbole – Abréviation de l'unité de devise.
4 Appuyez sur **Calculer rapport** pour définir les éléments suivants :

Conseil : pour supprimer une devise, sélectionnez-la et appuyez sur la touche Menu ; sélectionnez *Fichier* > *Supprimer devise...*. Appuyez sur **Supprimer**.

Rapport – Taux de conversion défini par l'unité de base.
Une boîte de dialogue s'ouvre.

5 Définissez les valeurs des unités de devise nouvelle et de base et appuyez sur **Annuler**.
6 Appuyez sur **Fermer** pour accepter les modifications.

Visionneuse de fichiers

La visionneuse de fichiers vous permet d'afficher de nombreux formats de fichier graphiques, d'éditeur de texte et autres. De plus, vous pouvez ouvrir et extraire des fichiers archivés.

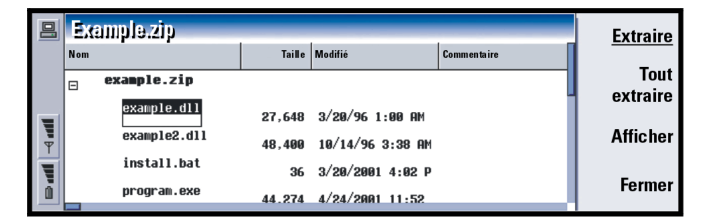


Figure 4

Formats supportés

Le CD-ROM contient cinq fichiers d'installation qui supportent différents formats de fichier. Vous trouverez ci-dessous la liste des fichiers d'installation ainsi que les formats de fichiers correspondants supportés.

Remarque : ces visionneuses ne supportent pas tous les formats de fichier ou toutes les variantes d'un format de fichier. Par exemple, seuls les formats TIFF suivants sont supportés :

- niveau de gris 8 bits sans compression, compression LZW ou compression PackBits ;
- couleur RVB 24 bits avec compression LZW ou sans compression.

Fichier d'installation	Formats de fichier supportés	Extensions de fichier supportées
Tous les fichiers d'installation	Texte simple	TXT
	Bitmap Windows	BMP, RLE, ICO, CUR
	Portable Network Graphics	PNG
	Métafichier Windows	WMF, EMF
MS_Powerpoint.sis	Microsoft PowerPoint 3/4/7/97/98/2000	PPT, POT, PPS
MS_Excel.sis	Microsoft Excel 2/3/4/5/7/97/98/2000	XLS, XLC

MS_Office.sis	Microsoft PowerPoint 3/4/7/97/98/2000	PPT, POT, PPS
	Microsoft Excel 2/3/4/5/7/97/98/2000	XLS, XLC
	Microsoft Word 1/2/4/5/6/7/97/98/2000	DOC, WRI
Lotus_WP_AMI.sis	Lotus 1-2-3 v. 1/2/3/4/5/97/Millenium	WQ1, WKU, WK1, WK3, WK4, WK5, WK6, 123
	Lotus Ami Pro	SAM
	WordPerfect 4/5/6/7/8	WPD
	WordPerfect Graphic	WPG
	Lotus Ami Draw	SDW
Other.sis : formats d'image	Computer Graphics Metafile	CGM
	GIF Compuserve	GIF
	Paintbrush	PCX, DCX
	Tagged Image File Format	TIF, JPG, JIF
Other.sis : Formats de texte	Langage de balisage hypertexte Internet	HTML
	Texte simple	TXT
	vCard	VCF
	Format RTF	RTF

Other.sis : fichiers archivés	Winzip, PKZIP	ZIP, EXE
	Unix Gzip	TGZ
	Unix Compress	TAR, TAZ
Other.sis : autres formats	Microsoft Project	MPP
	Visio	VSD

Pour visualiser des fichiers

Remarque : les options de menu et commandes disponibles dépendent du type de fichier visualisé.

1 Sélectionnez *Visionneuse de fichiers* dans le groupe d'applications Options et appuyez sur Entrée.
2 La boîte de dialogue Ouvrir s'ouvre.
3 Appuyez sur **Explorar** pour rechercher un fichier supporté, puis sur **OK** pour le sélectionner. Le fichier s'ouvre. Selon le type de fichier, les options disponibles sont les suivantes :

Tous les fichiers

- Appuyez sur **Zoom avant** et **Zoom arrière** pour modifier l'affichage.
- Appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *Affichage* > *Mode plein écran* pour afficher uniquement le contenu du document ou du fichier à l'écran.
- Pour envoyer le fichier, appuyez sur **Envoyer**. La boîte de dialogue Envoyer s'ouvre. Les options sont les suivantes : *Comme courrier*/ *Par infrarouge*. Appuyez sur **Envoyer** pour confirmer l'envoi.
- Pour fermer la visionneuse de fichiers, appuyez sur **Fermer**.

Documents texte et images

- Appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *Image*/*Document*> *Ajuster à la largeur* pour agrandir le fichier de façon à ce que s'il s'ajuste à la largeur de l'écran.
- Sélectionnez *Image*/*Document* > *Ajuster à la fenêtre* pour agrandir le fichier de façon à ce qu'il s'ajuste à la taille de l'écran.

Documents texte et feuilles de calcul

Les menus *Document* ou *Feuille* contiennent de nombreuses options d'affichage :

- *Brouillon* – Pour sélectionner l'écran Brouillon, appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *Document* > *Brouillon* ou *Feuille* > *Brouillon*. Dans l'écran Brouillon, le texte du document ou de la feuille de calcul s'affiche dans une seule police. Le formatage des caractères, l'alignement des paragraphes, l'espacement et les tabulations sont également affichés. Les objets incorporés ne s'affichent pas dans l'écran Brouillon.
- *Normal* – Pour sélectionner l'écran Normal, appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *Document* > *Normal* ou *Feuille* > *Normal*. Dans l'écran Normal également, toutes les polices et tous les objets incorporés s'affichent comme dans le document d'origine.
- *Page* – Pour sélectionner l'écran Page, appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *Document* > *Page* ou *Feuille* > *Page*. Dans l'écran Page, le texte du document ou de la feuille de calcul s'affiche comme dans le document d'origine avec également les retours à la ligne, les colonnes, les marges des pages, les en-têtes, les pieds de page et les notes.

Conseil : lorsque vous affichez un document texte, vous pouvez sélectionner du texte, le copier vers le Presse-papiers et le coller dans d'autres applications.

Images

- Appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *Image* > *Ajuster à la largeur* pour agrandir l'image de façon à ce qu'elle s'ajuste à la largeur de l'écran.
- Sélectionnez *Image* > *Ajuster à la fenêtre* pour agrandir l'image de façon à ce qu'elle s'ajuste à la taille de l'écran.
- Sélectionnez *Image* > *Pivoter* pour faire pivoter l'image de 90 degrés dans le sens horaire.
- Sélectionnez *Image* > *Revenir à l'image d'origine* pour afficher l'image telle qu'elle était
  à l'ouverture.

Fichiers archivés

- Pour extraire les fichiers sélectionnés, appuyez sur **Extraire**. Une boîte de dialogue s'ouvre pour spécifier le dossier cible.
- Pour extraire tous les fichiers d'une archive, appuyez sur **Tout extraire**.
- Pour visualiser un fichier contenu dans une archive, appuyez sur **Afficher**.

Vous pouvez également trier les éléments d'une archive.

- Sélectionnez *Edition* > *Trier par* pour définir les critères de tri. Les options disponibles sont les suivantes : *Nom*/*Date*/*Taille*.
- Sélectionnez *Edition* > *Ordre de tri* pour définir l'ordre de tri. Les options sont les suivantes : *Croissant*/*Décroissant*.

Conseil : les raccourcis clavier pour *Diapositive suivante* | *Diapositive précédente* sont Maj + Ctrl + N et Maj + Ctrl + P.

Présentations PowerPoint

Pour visualiser des diapositives, appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *Diapositive* > *Diapositive suivante* | *Diapositive précédente*. Les autres commandes du menu *Diapositive* fonctionnent exactement de la même façon que dans le menu *Image*.

Pour configurer les options de la visionneuse de fichiers

Appuyez sur la touche Menu, puis sélectionnez *Affichage* > *Options...*. Une boîte de dialogue contenant deux pages s'ouvre. Définissez les éléments suivants :

Page Afficher

Police par défaut **–** Pour sélectionner la police par défaut, appuyez sur **Changer**. La boîte de dialogue de police s'ouvre.

Afficher fichiers inconnus **–** Définit de quelle façon la visionneuse gère les types de fichier inconnus. Les options disponibles sont les suivantes : *Sous forme de texte*/*Sous forme hexadécimale*/*Ne pas afficher*.

Afficher fichiers non supportés **–** Définit de quelle façon la visionneuse gère les types de fichier non supportés. Les options disponibles sont les suivantes : *Demander à l'utilisateur*/*Ouvrir dans une application enregistrée*/*Comme inconnu*.

Page Autre

Afficher quadrillage **–** Sélectionnez le paramètre par défaut pour le quadrillage de la feuille de calcul. Les options disponibles sont les suivantes : *Oui*/*Non*.

Trier archives par – Sélectionnez le critère de tri par défaut pour les fichiers archivés. Les options disponibles sont les suivantes : *Nom*/*Date*/*Type*/*Taille*.

Ordre de tri – Sélectionnez l'ordre de tri par défaut. Les options disponibles sont les suivantes : *Croissant*/*Décroissant*.

Pour fermer la boîte de dialogue, appuyez sur **Fermer**.

Notes

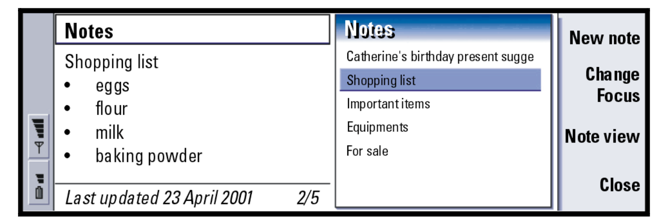


Figure 5

Notes est un éditeur de texte simple qui permet de taper des notes rapides et de créer des listes de notes. Vous pouvez rédiger plusieurs notes pour créer une liste de notes. Vous pouvez trier une liste de plusieurs façons et enregistrer une liste en tant que bloc-notes. L'application Notes inclut de nombreuses commandes standard de traitement de texte.

Notes existe uniquement en anglais.

Pour ajouter et supprimer des notes et des blocs-notes

Pour ajouter une nouvelle note, appuyez sur **New note**.

Pour supprimer une note, appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *File*>*Delete note*.

Pour ajouter un nouveau bloc-notes, appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *File*>*New file*. Vous pouvez disposer de blocs-notes distincts pour différents sujets.

Écrans

Conseil : l'écran Note est très pratique pour effectuer des modifications massives de texte. Le mode écran fractionné est pratique pour parcourir un bloc-notes.

Vous pouvez visualiser le contenu d'une note ou le contenu d'une note et d'une liste de notes simultanément. Pour choisir un écran, appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *View* > *Split view*/*Note view*.

Pour vous déplacer entre les écrans en mode écran fractionné, appuyez sur **Change Focus**.

Pour afficher l'écran actuel en mode plein écran, appuyez sur Menu et sélectionnez *View* > *Full screen*. Pour repasser à l'écran Normal, sélectionnez à nouveau *Full screen*.

Pour formater le texte des notes

1. Sélectionnez le texte que vous souhaitez modifier.
2. Appuyez sur la touche Menu et sélectionnez les options souhaitées dans le menu *Format* :

Sélectionnez *Font...* pour modifier la police utilisée dans le texte ou les autres options pour mettre le texte en gras ou en italique, pour le souligner ou pour inclure des puces.

Pour compter les mots figurant dans une note

Appuyez sur la touche Menu, puis sélectionnez *Tools*>*Word count*.

Conseil : la fonctionnalité de compte de mots est utile lorsque vous souhaitez envoyer une note sous forme de message court, limité à environ 160 caractères.

Pour vérifier l'orthographe dans une note

Si vous avez installé l'application de vérification orthographique, vous pouvez vérifier l'orthographe dans une note comme suit :

1 Appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *Tools* > *Spell check*.
2 Pour plus de suggestions sur un mot inconnu, sélectionnez *Suggestions*, puis **Changer**.

Pour trier des notes

Vous pouvez trier des notes à l'intérieur d'un bloc-notes comme suit :

1 Appuyez sur la touche Menu, sélectionnez *Tools* > *Sort by*, puis choisissez les critères de tri. Les options disponibles sont les suivantes : *Creation Date*/ *Last Modified Date*/*Title*.
2 Pour choisir l'ordre de tri, appuyez sur la touche Menu, sélectionnez *Tools*> *Sorting Order*, puis choisissez *Ascending* ou *Descending*.

Préférences

Pour afficher les préférences des notes, appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *Tools* > *Preferences*. Une boîte de dialogue contenant deux pages s'ouvre. Définissez les éléments suivants :

Préférences relatives à l'affichage

Show title of entries on – Choisissez d'afficher l'écran de la liste dans la partie gauche ou droite de l'écran fractionné.

Note width – Définissez la largeur de l'écran Note dans l'écran fractionné. Vous avez le choix entre 10 et 80 %.

Display – Définissez le format de date dans la barre d'état située au bas de l'écran. Les options disponibles sont les suivantes : *Last update date*/*Creation date*.

Préférences relatives aux notes

Always start on a new note – Vous permet de décider si l'application Notes doit automatiquement créer une nouvelle note pour l'utilisateur. Les options disponibles sont les suivantes : *No*/*Yes*.

Include in list – Vous permet de définir la quantité de texte affiché dans la liste de notes en mode écran fractionné. Les options disponibles sont les suivantes : *First line*/*All text*. L'option *First line* affiche uniquement la première ligne de la note. L'option *All text* affiche autant de texte que possible.

Pour imprimer des notes

Pour imprimer une note, appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *File* > *Printing* > *Print...*.

Pour définir la mise en page, appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *File* > *Printing* > *Page setup...*.

Pour afficher un aperçu de la page avant de l'imprimer, appuyez sur la touche Menu et sélectionnez *File* > *Printing* > *Print preview...*.

Pour rechercher des notes

La boîte de dialogue de recherche permet à l'utilisateur de rechercher ou de remplacer rapidement et facilement du texte dans le bloc-notes tout entier.

1 Appuyez sur la touche Menu, puis sélectionnez *Edit* > *Find*.
2 Tapez le texte à rechercher. Appuyez sur **Remplacer** pour taper le texte de remplacement.
3 Appuyez sur **Options** pour affiner votre recherche en sélectionnant les options de respect de la casse, de correspondance de mot entier ou de correspondance partielle.
4 Appuyez sur **Rechercher**. L'application Notes effectue la recherche d'abord dans la note courante, puis dans les autres notes du bloc-notes.
5 Pour rechercher l'occurrence suivante, appuyez sur **Suivant**.

Multimedia Converter

Multimedia Converter est une application PC. Elle vous permet de convertir les formats de fichiers vidéo courants en format NIM compatible avec Nokia 9210 Communicator. Vous pouvez également convertir des formats de fichier audio courants au format WAV et optimiser les fichiers audio au format WAV existants pour les utiliser sur Nokia 9210 Communicator. Vous pouvez utiliser des fichiers WAV convertis en tant que sonneries, par exemple.

Conseil : NIM désigne le format de fichier « Nokia Interleaved Multimedia ».

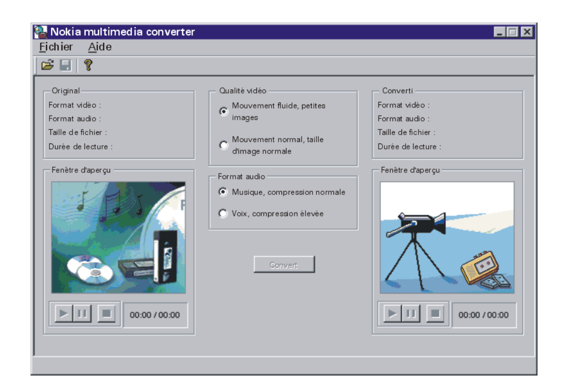


Figure 6

L'utilisation du convertisseur présente des avantages majeurs :

- Lorsque vous convertissez un fichier, la taille du fichier audio ou vidéo converti est généralement très inférieure à la taille du fichier d'origine. Par conséquent, la lecture sur le communicateur ne requiert pas beaucoup de puissance de traitement et elle est plus fluide. En fait, de nombreux fichiers ne peuvent pas être lus sur le communicateur sans conversion.
- Lors de la lecture d'un fichier WAV sur votre communicateur, la qualité du son est meilleure.

Remarque : Multimedia Converter supporte la plupart des fichiers que vous pouvez lire dans Windows Media Player. Le jeu exact de fichiers supportés dépend de la version de Media Player installée sur votre système et des codecs audio et vidéo installés. Généralement, Multimedia Converter peut supporter la plupart des fichiers AVI, WAV, MPG et MP3.

Pour optimiser un fichier audio uniquement

1 Dans le menu, sélectionnez *Fichier* > *Ouvrir...*. Une boîte de dialogue s'ouvre.
2 Recherchez le fichier audio que vous souhaitez convertir et cliquez sur **OK**. Les informations sur le fichier sont transférées vers les champs *Original fichier* situés dans la partie gauche de la fenêtre. Ces champs affichent le type de fichier, la taille du fichier et la durée de lecture.
3 Sélectionnez l'une des deux options proposées dans le champ *Format audio* :
Faible compression – Pour une qualité de son supérieure
Compression normale – Pour une qualité de son inférieure mais avec une taille de fichier considérablement réduite
4 Cliquez sur **Convertir**. Les informations sur le fichier converti sont transférées vers les champs *Converti fichier* situés dans la partie droite de la fenêtre.
5 Dans le menu, sélectionnez *Fichier* > *Enregistrer sous* pour enregistrer le nouveau fichier.

Pour convertir un fichier vidéo

Conseil : la **vitesse de cadre** indique la vitesse à laquelle les cadres (images individuelles qui, dans une séquence, créent l'illusion d'un mouvement) s'affichent dans un film ou une vidéo. Cette vitesse est mesurée en cadres par seconde (fps, frames per second). Moins le nombre de cadres est élevé, plus la vidéo saute.

1 Dans le menu, sélectionnez *Fichier* > *Ouvrir...*. Une boîte de dialogue s'ouvre.
2 Recherchez le fichier vidéo que vous souhaitez convertir et cliquez sur **OK**. Les informations sur le fichier sont transférées vers les champs *Original fichier* situés dans la partie gauche de la fenêtre. Ces champs affichent le type de fichier, la taille du fichier et la durée de lecture.
3 Sélectionnez l'une des deux options proposées dans le champ *Qualité vidéo* :
   Mouvement fluide, petites images – Pour la vitesse maximale de défilement des cadres.
   Mouvement normal, taille d'image normale – Pour une taille d'image normale et un mouvement légèrement moins fluide.
4 Si le fichier contient à la fois de la vidéo et du son, sélectionnez une des deux options proposées dans le champ *Format audio* :
   Musique, compression normale – Utilisez cette option si le fichier source contient de la musique ou un autre type de matériel qui requiert une haute qualité sonore.
   Voix, compression élevée – Si le fichier d'origine ne contient que du discours ou si la petite taille du fichier est plus importante que la qualité du son.
5 Cliquez sur **Convertir**. Les informations sur le fichier converti sont transférées vers les champs *Converti fichier* situés dans la partie droite de la fenêtre.

6 Dans le menu, sélectionnez *Fichier* > *Enregistrer sous* pour enregistrer le nouveau fichier.

Remarque : lors de la conversion, vous ne pouvez pas démarrer la lecture de fichiers.

Vous pouvez utiliser PC Suite pour Nokia 9210 Communicator pour copier les fichiers convertis sur votre communicateur. Pour plus d'informations, reportez-vous au guide de PC Suite qui se trouve dans le coffret de votre produit.

Conseil : vous pouvez lire le fichier d'origine avant la conversion et le fichier converti après la conversion. Utilisez les contrôles situés en dessous des écrans d'aperçu pour démarrer, interrompre momentanément ou arrêter la lecture.

Jeux

Le communicateur n'est pas seulement un outil professionnel efficace, il vous propose également quelques distractions attrayantes pour votre temps libre. Dans cette section, vous trouverez des jeux épatants que vous pourrez installer sur votre Nokia 9210 Communicator.

Conseil : pour bénéficier des services de jeux Nokia, rejoignez le Club Nokia à l'adresse www.club.nokia.fr.

Installation

Assurez-vous d'avoir connecté votre Nokia 9210 Communicator à votre PC. Ouvrez le CD-ROM, sélectionnez dans le dossier « Logiciels pour Nokia 9210 Communicator/Jeux » le jeu que vous souhaitez installer, puis appuyez sur **Installer**.

Bounce

Bounce est un jeu dans lequel vous contrôlez une petite balle dans un monde rempli de dangers. Vous faites rebondir et rouler la balle sur chaque niveau en évitant les dangers et en ramassant les anneaux dont vous avez besoin pour déverrouiller la sortie et vous rendre au niveau suivant. Utilisez les blocs en caoutchouc pour rebondir plus haut ou même inverser la gravité pour récupérer les anneaux difficiles à atteindre. Les instructions sont disponibles à l'intérieur du jeu. Bounce existe uniquement en anglais.

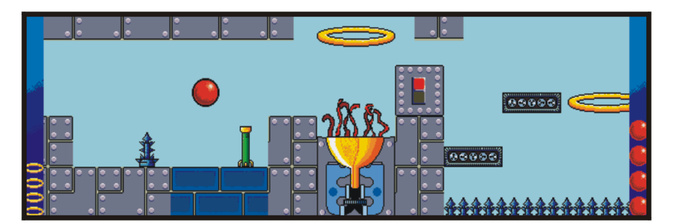


Figure 7

Configuration requise

Bounce requiert au minimum 1,5 Mo de mémoire libre et 800 Ko d'espace disque disponible sur votre Nokia 9210 Communicator ou sur la carte mémoire.

Pour commencer à jouer à Bounce

1 Sélectionnez l'icône Bounce dans la liste **Options** à l'aide des touches de direction, puis appuyez sur **Ouvrir**.
2 Lorsque vous voyez le logo Bounce animé, appuyez sur une touche pour atteindre le menu principal.

3 Pour sélectionner des éléments dans les menus, utilisez les touches de direction pour déplacer la surbrillance sur l'élément souhaité et appuyez sur la touche Entrée.

Écran principal

Le menu de l'écran principal possède cinq options : *Start Game* (démarrer le jeu), *Online* (connecté), *Options*, *High Scores* (meilleurs scores) et *Quit* (quitter).

Pour sélectionner *Quit*, appuyez sur la touche de direction > et appuyez sur Entrée ou sur le dernier bouton de commande.

Start Game (démarrer le jeu)

Le menu *Start Game* possède quatre options : *New Game* (nouveau jeu), *Continue* (continuer), *Instructions* et *Back* (précédent).

New Game permet de démarrer un nouveau jeu à partir du niveau 1.

Continue vous donne accès au menu Continue (continuer).

Instructions démarre une démonstration automatique des fonctions du jeu.

Back permet de revenir à l'écran principal.

Continue (continuer)

Le menu *Continue* possède quatre emplacements prévus pour les derniers jeux enregistrés. Chaque emplacement affiche le numéro de niveau du jeu enregistré et le nombre de vies restantes. La sélection d'un emplacement redémarre le jeu au début du niveau enregistré, avec le nombre de vies qu'il vous restait au dernier enregistrement. Lorsque vous chargez un jeu enregistré, votre score est de zéro ; par conséquent, le seule façon d'obtenir un score élevé est de jouer tous les niveaux du jeu en une seule partie ! *Back* permet de revenir à l'écran principal.

Online (connecté)

Sélectionnez l'option *Online* pour vous connecter à la page d'accueil de jeux Nokia 9210 Communicator. Notez que votre communicateur doit être configuré de façon à pouvoir accéder à Internet pour que cette fonction puisse être utilisée. Lorsque vous fermez le navigateur, vous revenez au menu principal de Bounce. Consultez régulièrement la page d'accueil pour obtenir des astuces, des conseils ainsi que des informations sur ce jeu et d'autres jeux.

Remarque : le téléphone de votre communicateur doit être allumé pour pouvoir utiliser cette fonction. N'allumez pas le téléphone dans des lieux où l'utilisation du téléphone sans fil est interdite, ou lorsqu'il peut causer des interférences ou créer un danger.

Options

Le menu *Options* possède trois options : *Change Keys* (redéfinir les touches), *Change Sound* (changer le son) et *Back* (précédent). L'option *Change Keys* vous permet de redéfinir vos touches de contrôle. L'option *Change Sound* vous permet de régler le volume des effets sonores. L'option *Back* vous permet de revenir à l'écran principal.

High Scores (meilleurs scores)

L'option *High Scores* affiche une liste de vos meilleurs scores dans Bounce. Sélectionnez *Back* (précédent) pour revenir à l'écran principal.

Contrôles

Les touches de direction < et > permettent de déplacer la balle vers la gauche et vers la droite. Vous pouvez faire sauter la balle à l'aide de la barre Espace. Vous pouvez modifier les touches de contrôle à l'aide de l'option *Change Keys* (redéfinir les touches) dans le menu *Options*.

Modification de la taille

Votre balle peut changer de taille si elle touche les objets appropriés. Une grosse balle rebondit plus haut et se déplace plus rapidement qu'une petite balle ; elle peut également flotter à la surface de l'eau. La petite balle peut se faufiler au travers de petites ouvertures.

Démonstration

Le jeu comprend de nombreux éléments. Vous pouvez visualiser une démonstration des fonctions du jeu en sélectionnant *Instructions* dans le menu *Start Game* (démarrer le jeu). Vous pouvez quitter la démonstration à tout moment en appuyant sur n'importe quelle touche.

Interruption momentanée du jeu

Pour interrompre momentanément le jeu, appuyez sur la touche Échap ou sur l'un des boutons de commande. Une fois le jeu interrompu, vous pouvez ouvrir le menu *Options* pour redéfinir les touches et régler le volume. Vous pouvez également arrêter le jeu ou le reprendre.

Entre les niveaux

Avant chaque passage à un niveau supérieur, vous avez la possibilité d'enregistrer le jeu, de modifier les options de jeu, de quitter le jeu ou de continuer. L'enregistrement d'un jeu affiche une liste de quatre emplacements destinés aux jeux enregistrés qui contiennent les numéros de niveau des éventuels jeux enregistrés. La sélection de *Options* affiche la même liste que le menu *Options* dans l'écran principal. L'option *End game* (terminer le jeu) permet de quitter le jeu en cours et de revenir à l'écran principal. L'option *Continue* vous permet de passer au niveau supérieur.

Fin de la partie

Le jeu prend fin lorsque vous avez terminé tous les niveaux disponibles ou perdu toutes vos vies. Si votre score est assez élevé à la fin d'une partie, vous avez la possibilité d'ajouter votre nom au tableau des meilleurs scores.

Triplepop

Triplepop est un jeu de puzzle à cadence rapide dans lequel différents ballons de couleur arrivent de tous les côtés de l'écran pour former un bloc au centre. En faisant pivoter le bloc, vous pouvez faire atterrir les ballons où vous voulez. Lorsque vous obtenez trois ballons de la même couleur côte à côte, ils éclatent ! Si vous n'êtes pas assez rapide, le bloc grossit et dépasse la limite, et vous perdez. Triplepop existe uniquement en anglais.

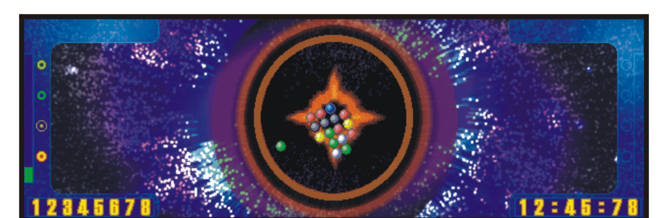


Figure 8

Configuration requise

Triplepop requiert au minimum 1,5 Mo de mémoire libre et 800 Ko d'espace disque disponible sur votre Nokia 9210 Communicator ou sur la carte mémoire.

Pour commencer à jouer à Triplepop

1 À l'aide des touches direction, sélectionnez l'icône Triplepop dans la liste **Options**, puis appuyez sur **Ouvrir**.
2 Lorsque le logo Triplepop animé s'affiche, appuyez sur une touche pour accéder au menu principal.
3 Pour sélectionner des éléments dans les menus, utilisez les touches de direction pour déplacer la surbrillance sur l'élément souhaité et appuyez sur la touche Entrée.

Écran principal

Le menu de l'écran principal possède cinq options : *Start Game* (démarrer le jeu), *Online* (connecté), *Options*, *High Scores* (meilleurs scores) et *Quit* (quitter). Pour sélectionner *Quit*, appuyez sur la touche de direction > et appuyez sur Entrée ou sur le dernier bouton de commande.

Menu Start Game

Le menu *Start Game* possède quatre options : *New Game* (nouveau jeu), *Change Skill* (changer de niveau), *Instructions* et *Back* (précédent). L'option *New Game* lance un nouveau jeu au niveau actuellement défini. L'option *Change Skill* vous permet d'atteindre l'écran *Skill Options* dans lequel vous pouvez modifier le niveau et l'option *Instructions* permet d'afficher les règles du jeu. L'option *Back* (précédent) vous renvoie à l'écran principal.

Pour changer de niveau de difficulté

Le menu *Skill Options* affiche les trois niveaux de difficulté possibles (*Easy* [facile], *Medium* [moyen] et *Hard* [difficile]) ainsi que l'option *Back* pour revenir à l'écran principal. Le niveau sélectionné est mis en surbrillance.

Online (connecté)

Sélectionnez l'option *Online* pour vous connecter à la page d'accueil de jeux Nokia 9210 Communicator. Notez que votre communicateur doit être configuré de façon à pouvoir accéder à Internet pour que cette fonction puisse être utilisée. Lorsque vous fermez le navigateur, vous revenez au menu principal de Triplepop.

Remarque : le téléphone de votre communicateur doit être allumé pour pouvoir utiliser cette fonction. N'allumez pas le téléphone dans des lieux où l'utilisation du téléphone sans fil est interdite, ou lorsqu'il peut causer des interférences ou créer un danger.

Options

Le menu *Options* possède trois options, *Change Sound* (changer le son), *Change Keys* (redéfinir les touches) et *Back* (précédent). L'option *Change Sound* vous permet de régler le volume des effets sonores. L'option *Change Keys* vous permet de redéfinir les touches de contrôle et l'option *Back* vous permet de revenir à l'écran principal.

High Scores (meilleurs scores)

L'option *High Scores* affiche une liste de vos meilleurs scores dans Triplepop. Sélectionnez *Back* (précédent) pour revenir à l'écran principal.

Jeu

Vous avez le contrôle d'un bloc de ballons qui vient se greffer autour d'une pierre noire. Pendant la partie, les ballons viennent de gauche comme de droite, et se dirigent vers le centre où ils se collent les uns aux autres pour former un bloc.

Vous pouvez faire pivoter le bloc à l'aide des touches de direction < et >, ce qui vous permet de modifier le point d'impact des ballons qui arrivent. Le bloc grossit jusqu'à ce qu'il dépasse la limite circulaire, ce qui entraîne la fin de la partie.

Les ballons existent en quatre couleurs : rouge, vert, jaune et bleu. Les chaînes de trois ballons (ou plus) de même couleur éclatent et disparaissent, faisant gagner 5 points pour chaque ballon éclaté. Prenez garde aux ballons sans mouvement. Les chaînes de ballons sans mouvement n'éclatent pas toutes seules, mais sous l'influence d'une autre couleur qui se propagerait parmi elles.

Alors que la roue tourne, les ballons du bloc commencent à clignoter pour finalement se transformer en pierre. Ces pierres ne peuvent être détruites qu'en lançant des ballons à bonus spécial dessus.

Au début de la partie, vous verrez un réservoir vide de ballons à bonus. Vous pourrez le remplir en faisant éclater quatre ballons à la fois ou davantage. Plus la chaîne est grande, plus le bonus est important. Tandis que le réservoir se remplit, les icônes s'illuminent pour indiquer le ballon à bonus qui sera lancé lorsque vous appuierez sur la touche <fire> (feu). Il existe quatre types de ballon à bonus qui agissent différemment sur le bloc.

Les actions sont les suivantes :

- faire éclater les ballons situés autour du point d'impact dans le bloc,
- faire éclater les ballons depuis le point d'impact jusqu'à la pierre centrale,
- faire éclater un anneau de ballons autour du point d'impact dans le bloc,
- faire éclater tous les ballons dans l'anneau et au-dessus de l'anneau touché.

Si votre score est suffisamment élevé à la fin d'une partie, vous aurez la possibilité d'ajouter votre nom au tableau des meilleurs scores.

Contrôles

Les contrôles par défaut sont les suivants :

- Gauche – Touche de direction <
- Droite – Touche de direction >
- Fire (feu) – Barre Espace

Pour interrompre momentanément le jeu

Pour interrompre momentanément le jeu, appuyez sur la touche Échap ou sur l'un des boutons de commande. Une fois le jeu interrompu, vous pouvez ouvrir les options de jeu pour redéfinir les touches et régler le volume. Vous pouvez également arrêter le jeu ou le reprendre.

Card Deck

Le jeu de cartes Solitaire fait sans doute partie des jeux les plus familiers et populaires. Card Deck pour Nokia 9210 Communicator vous offre un divertissement intéressant et une série de jeux de cartes Solitaire.

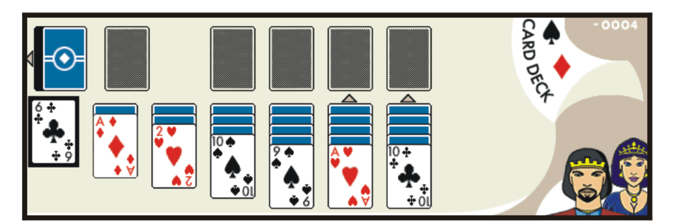


Figure 9

Configuration requise

Card Deck requiert environ 1,2 Mo d'espace mémoire libre et 400 Ko d'espace disque disponible sur votre Nokia 9210 Communicator ou sur votre carte mémoire.

Pour démarrer Card Deck

1 À l'aide des touches direction, sélectionnez l'icône Card Deck dans le groupe d'applications **Options**, puis appuyez sur **Ouvrir**.
2 Dans l'écran de démarrage de Card Deck, appuyez sur *Play*, puis sélectionnez un jeu dans la liste affichée. Pour en savoir plus sur les règles des différents jeux, appuyez sur Ctrl + H.

Contrôles

- Pour déplacer le curseur, utilisez les touches de direction.
- Pour passer d'un jeu de cartes à un autre, appuyez sur la touche de direction < ou >.
- Pour vous déplacer dans un jeu de cartes, appuyez sur la touche de direction Haut ou Bas.
- Pour déplacer une carte, appuyez sur la barre Espace ou sur la touche <Z>.
- Pour distribuer de nouvelles cartes, appuyez sur la touche Entrée.

Online (connecté)

Pour obtenir des conseils et astuces relatifs à ce jeu ainsi qu'aux autres jeux installés sur votre Nokia 9210 Communicator, visitez la page d'accueil correspondante à l'adresse suivante : www.nokia.com/games/92xx.

Snake EX

Snake EX est une version améliorée du jeu classique Snake de Nokia pour Nokia 9210 Communicator.

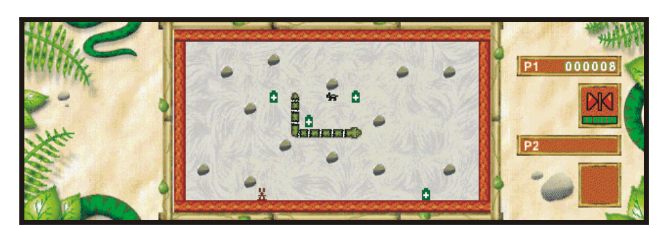


Figure 10

Configuration requise

Snake EX requiert environ 1,2 Mo d'espace mémoire libre et 650 Ko d'espace disque disponible sur votre Nokia 9210 Communicator.

Pour commencer à jouer à Snake EX

1 À l'aide des touches direction, sélectionnez l'icône Snake EX dans le groupe d'applications **Options**, puis appuyez **Ouvrir**.
2 Dans l'écran de démarrage animé de Snake EX, appuyez sur *Settings* et *Mode* pour sélectionner les paramètres relatifs aux commandes, à la difficulté du jeu et à la fonction multijoueur.
3 Appuyez sur *Play* pour démarrer un nouveau jeu.

Jeu

Déplacez le serpent vers les éléments représentant de la nourriture. L'ingestion de cette nourriture le fera s'allonger. Vous ne pouvez pas arrêter la progression du serpent ou faire reculer celui-ci. Attention à ne pas heurter les parois de l'enceinte ou passer sur la queue du serpent. En plus de la nourriture, des bonus peuvent s'afficher à l'écran. Les bonus peuvent soit faciliter le jeu, soit en augmenter provisoirement la difficulté. Ils s'affichent à l'écran sous forme de points d'interrogation. Leur effet positif ou négatif n'est pas connu tant que le serpent ne les a pas ingérés.

Le jeu possède deux modes. En mode Normal, vous pouvez choisir le labyrinthe dans lequel vous évoluez et la vitesse à laquelle le serpent se déplace. En mode Avancé, vous passez d'un labyrinthe à un autre lorsque vous avez atteint un certain score.

Vous pouvez défier vos amis à ce jeu. Vous pouvez jouer avec un seul communicateur, ou deux via une connexion infrarouge.

Commandes et langue

Le contrôle du serpent s'effectue de trois façons :

- Directe – à l'aide des touches de direction.
- Relative – à l'aide des touches de direction < et >. Le serpent se déplace dans le sens horaire ou anti-horaire.
- En diagonale – à l'aide des flèches Diagonales. La flèche supérieure gauche permet de déplacer le serpent vers le haut ou vers la gauche tandis que la flèche inférieure droite permet de déplacer le serpent vers le bas ou vers la droite, par exemple.

Le serpent a une langue. Vous pouvez l'utiliser pour attraper la nourriture à distance. Utilisez la barre Espace pour commander la langue.

Niveaux de difficulté

Le jeu comporte cinq niveaux de difficulté. Au premier niveau, le serpent se déplace lentement et est facile à contrôler. Aux niveaux supérieurs, le serpent se déplace plus rapidement, mais l'ingestion de nourriture rapporte davantage de points.

Labyrinthes

En mode Normal, vous avez la possibilité de définir au début du jeu le labyrinthe dans lequel vous souhaitez que le serpent évolue. Chaque labyrinthe a sa configuration de bonus et d'éléments de nourriture. Le mode Avancé débute au premier labyrinthe et évolue vers un labyrinthe plus complexe après l'obtention d'un certain score.

Bonus

Le jeu comporte sept bonus différents. Ils peuvent soit faciliter le jeu, soit en augmenter provisoirement la difficulté. Vous ne pouvez pas en connaître les effets par avance.

- Profusion de nourriture : de la nourriture supplémentaire s'affiche à l'écran.
- Caractère invincible : le serpent peut traverser les murs et passer sur sa queue sans mourir.
- Réducteur : réduit la taille du serpent. L'effet est permanent.
- Ralentisseur : réduit la vitesse de déplacement du serpent.
- Fonctions inversées : inverse vos commandes de jeu.
- Langue : double la longueur de la langue.
- Turbo : augmente la vitesse de déplacement du serpent.

Autres

Polices

Des polices supplémentaires permettant d'augmenter le nombre de styles de caractère sont disponibles pour votre communicateur dans le sous-dossier Others.

Correcteur orthographique

Si vous installez l'application Spell checker sur votre Nokia 9210 Communicator, vous pourrez ensuite vérifier l'orthographe des mots et du texte que vous aurez tapés dans les applications, telles que Word, où *Vérification orthographique...* figure parmi les options de menu. Pour plus d'informations sur la vérification orthographique, reportez-vous à 'Pour effectuer une vérification orthographique' à la page 38 du guide de l'utilisateur.

Remarque : vous ne pouvez vérifier l'orthographe que dans le cas de mots et de textes anglais.